

Das Kapitel 20 aus dem Buch „Führung ist mehr – 27 Fragen, die wir auch beantworten können“ von Gianni, Jan und Marcello Liscia beschäftigt sich mit der Frage

Frage 20: Was sind Metaverse und NFT's?

Als Marc Zuckerberg Ende Oktober 2021 bekannt gab, dass der Facebook-Konzern, zu dem auch Instagram und WhatsApp gehören, in »Meta« umbenannt werden sollte, hörten viele den Begriff zum ersten Mal und dachten sich wahrscheinlich auch nicht viel dabei. Doch hinter diesem Namenswechsel stecken große Pläne: Nichts weniger als ein allumfassendes »Metaversum« möchte Zuckerberg erschaffen und der Finanzdienst Bloomberg Intelligence prognostiziert, dass das Geschäft mit diesem Metaversum im Jahr 2024 schon 800 Milliarden US-Dollar umfassen soll.¹

Im Zusammenhang mit der Umbenennung sagte Zuckerberg in einem Interview: »Unserem Unternehmen geht es darum, Menschen zu verbinden. Während die meisten Technologieunternehmen sich auf die Interaktion von Mensch und Technologie konzentrieren, möchten wir Technologien entwickeln, damit Menschen miteinander interagieren können. Wir glauben, dass das Metaversum der Nachfolger des mobilen Internets sein wird. [...] Wir haben uns vom Desktop über das Internet bis hin zum Smartphone entwickelt. Von Text über Fotos bis hin zu Videos. Aber wir sind noch nicht am Ende angekommen. Die nächste Plattform, das nächste Medium, wird noch immersiver sein – ein erlebbares Internet, bei dem man mittendrin ist, statt es von außen zu betrachten. Wir nennen es das Metaversum.«²

Erstmals erwähnt wurde der Begriff Metaverse 1992 in dem Science-Fiction-Roman »Snow Crash« des amerikanischen Autors Neal Stephenson. Der Roman beschreibt im Wechsel das »echte« Leben der Protagonisten in Los Angeles sowie ihr Leben im »virtuellen« Metaverse, einer Mischung aus Internet und Spieleplattform, durch die sie sich als Avatare bewegen. Metaverse ist dabei ein zusammengesetzter Begriff aus der Vorsilbe »meta«, was in diesem Zusammenhang so viel wie »jenseits«, »parallel« oder »virtuell« bedeutet, und der Abkürzung von Universum. Seit den neunziger Jahren versuchen Entwickler:innen und Unternehmen eine digitale Welt zu entwickeln, wie sie Neal Stephenson in seinem Buch beschrieben hat.³

Zuerst gelang das der Gaming-Szene: Bereits 2003 kam beispielsweise »Second Life« auf den Markt: Es ist eine von den Benutzer:innen gestaltete virtuelle Welt (Metaversum), in der Menschen durch ihre Avatare interagieren, spielen, Handel betreiben und anderweitig kommunizieren können. Andere Spiele folgten, und so nahmen die Computerspielkonzerne eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung von Metaverse-Plattformen ein. Avatare sind hier künstliche Personen oder Grafikfiguren, die einem:einer Spieler:in in der virtuellen Welt zugeordnet werden. Ein Avatar ist also mein Alter Ego, den ich mir in der virtuellen Welt selbst erschaffen kann und mit dem ich mich in einem virtuellen Raum bewege, in dem alle Teilnehmer:innen miteinander vernetzt sind und in Echtzeit, also live, untereinander agieren. Es ist ein Raum, in dem die virtuelle und die »richtige« Welt miteinander verschmelzen. Längst ist Gaming nicht mehr nur eine Randerscheinung und einigen Nerds vorbehalten – einer Studie zufolge zocken bereits zwei Drittel der Erwachsenen und drei Viertel der Kinder unter

¹ Vgl. handelsblatt.com, Was hinter dem Metaverse-Hype steckt, veröffentlicht am 28.04.2022.

² Zitat aus: moneytoday.ch, Der Namenswechsel von Facebook zu Meta ändert nichts am Hauptproblem, veröffentlicht am 01.11.2021.

³ Vgl. handelsblatt.com, Was hinter dem Metaverse-Hype steckt, veröffentlicht am 28.04.2022.

achtzehn Jahren in den USA mehrere Stunden täglich Videospiele.⁴ Der Markt wächst weiterhin rasant und hat sich zu einem nicht mehr wegzudenkenden Wirtschaftsfaktor entwickelt. [...]

Mittlerweile ist das Thema Metaverse allerdings auch in anderen Bereichen angekommen und lässt erkennen, dass es Microsoft nicht allein ums Gaming geht: Der Konzern ist inzwischen dabei, Mixed-Reality-Elemente in Microsoft Teams einzuführen. Dadurch wird es schon bald möglich sein, bei virtuellen Veranstaltungen oder Meetings meinen Avatar als Alter Ego zu nutzen. Facebook bietet mit »Meta Horizon Worlds« ebenfalls virtuelle Besprechungsräume für eine Interaktion mit Avataren. Mit Hilfe von VR-Brillen wird es bald zur Normalität gehören, dass sich Schulungsteilnehmer:innen gemeinsam in einem virtuellen Tagungsraum treffen und kollaborativ lernen. Inzwischen können sogar große Fabriken virtuell geplant werden: »Nvidia entwickelt das Omniverse, eine Hard- und Software-Plattform, mit der komplexe reale Objekte virtualisiert werden können. BMW simulierte als einer der ersten Nutzer:innen die Produktion in der realen Fabrik, um vor Baubeginn Fehler vorherzusagen und zu beseitigen.«⁵

Auch Meetings werden auf diese Weise durchgeführt. In diesem Fall sehe ich die anderen Teilnehmer:innen oder meine Kolleg:innen jedoch nicht mehr als reale Personen in einem winzigen Fenster auf meinem Bildschirm, sondern befinde mich als Avatar mit ihren Avataren im selben virtuellen Raum, wo wir – wie gewohnt – ins Brainstorming gehen, etwas ans Whiteboard schreiben, gemeinsam die Kaffeepause verbringen oder uns von den Avatar-Kolleg:innen aus der Technikabteilung die neuesten Entwicklungen zeigen und erklären lassen. Das hat große Vorteile, wenn ein Lockdown den Friseurbesuch mal wieder unmöglich gemacht hat oder wenn ich meinen Hangover vom Wochenende vor meinem Vorgesetzten verbergen möchte, denn meinem Avatar wird man die durchzechte Nacht garantiert nicht ansehen! [...]

Bezahlt werden die digitalen Waren jedoch nicht nur mit der Kreditkarte, sondern auch mithilfe von Kryptowährungen wie Ethereum oder Bitcoin. Um eine gewisse Exklusivität oder Einzigartigkeit zu gewährleisten, kommen vermehrt auch sogenannte Non-Fungibel Token (NFTs) zum Einsatz. »Non-fungibel« bedeutet »nicht-austauschbar« und »Token« könnte man mit dem deutschen Wort »Wertmarke« übersetzen. Im Grunde genommen ist ein Token die digitalisierte Form eines Vermögenswerts (Asset), hat also einen gewissen Wert oder auch eine bestimmte Funktion: »Gleichzeitig können aber auch echte Vermögenswerte wie Immobilien oder Musikrechte tokenisiert werden, indem die damit verbundenen Rechte und Pflichten auf den Token überschrieben werden. Das heißt, die Besitzverhältnisse werden digital abgebildet und sind somit handelbar.«⁶

Die Technologie der NFTs stammt aus der Welt der Kryptowährungen, denn sie basieren – wie Ethereum oder Bitcoin – auf Blockchains, doch während ein Bitcoin dem anderen gleicht, operieren NFTs auf der Grundlage, dass jeder Token einzigartig und unveränderbar ist: »Ein Non-Fungible Token (NFT) ist ein kryptografisch eindeutiges, unteilbares, unersetzbares und überprüfbares Token, das einen bestimmten Gegenstand, sei er nun digital oder auch physisch, in einer Blockchain repräsentiert. Während NFTs mit der Blockchain dieselbe Technologie benutzen wie

⁴ Vgl. n-tv.de, Microsoft wagt eine schwierige Kampfansage, veröffentlicht am 19.01.2022.

⁵ handelsblatt.com, Was hinter dem Metaverse-Hype steckt, veröffentlicht am 28.04.2022.

⁶ stuttgarter-nachrichten.de, Digitale Vermögenswerte. Was ist ein NFT?, veröffentlicht am 16.4.2021.

Kryptowährungen, sind sie im Unterschied zu diesen einmalig und nicht teilbar. Ein NFT kann nur als Ganzes erworben werden und existiert nur ein einziges Mal.«⁷

NFTs sind also digitale Assets, die ein Echtheitszertifikat oder eine Signatur enthalten. Erwerbe ich ein NFT, dann bin nur ich allein der:die rechtmäßige Eigentümer:in. Das funktioniert nicht nur für die digitalen Sneaker einer Limited Edition von Adidas oder die Gucci-Handtasche als exklusive Accessoires für den perfekten Auftritt meines Avatars im nächsten virtuellen Meeting, sondern kommt auch bei digitaler Kunst zum Einsatz: So kann man beispielsweise Gemälde oder digitale Fußballsammlerkarten kaufen und wieder verkaufen oder sie mit anderen Nutzer:innen tauschen. Durch die NFT-Technologie gibt es sie jedoch nur ein einziges Mal oder sie existierten lediglich in einer streng limitierten Auflage.⁸ [...]

Auszug aus dem Buch „Führung ist mehr – 27 Fragen, die wir auch beantworten können“ von Gianni, Jan und Marcello Liscia, 2022

⁷ https://de.wikipedia.org/wiki/Non-Fungible_Token, abgerufen am 13.06.2022.

⁸ Vgl. handelsblatt.com, *NFT-Boom geht weiter: Mehr als fünf Millionen Dollar für den Quellcode des World Wide Web*, veröffentlicht am 07.01.2021.